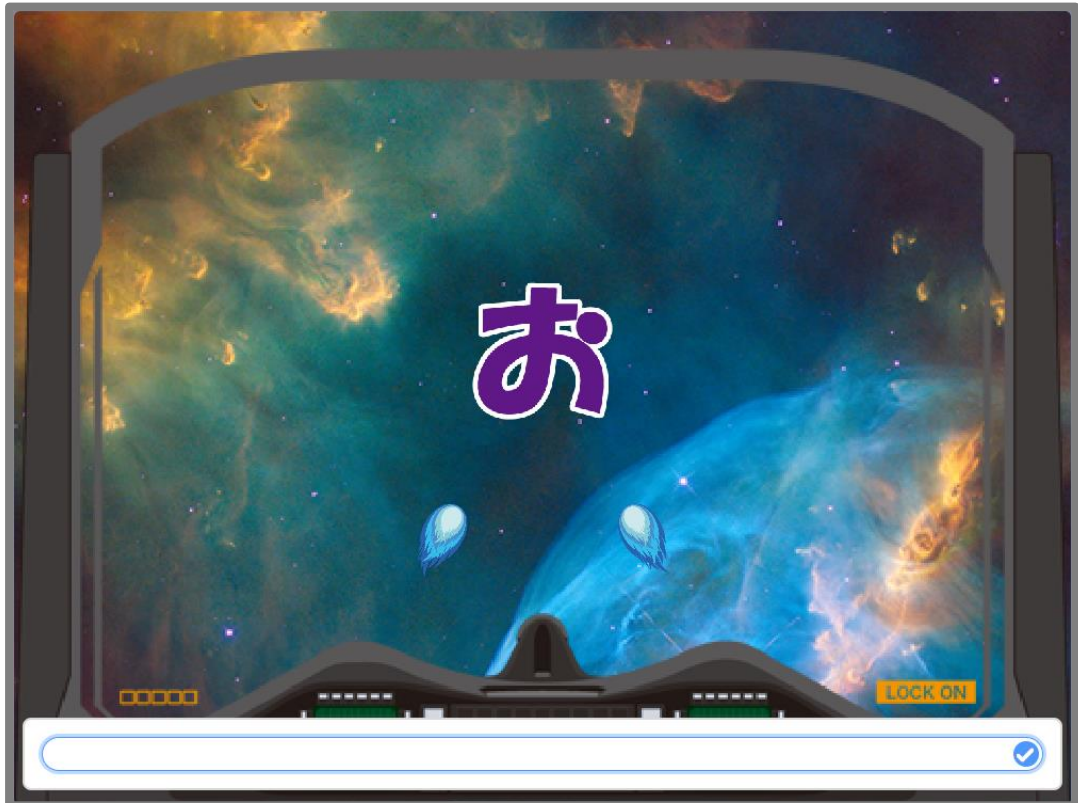


## 20 せま もじ 迫る文字

ファイル「20\_せまるもじ (さくせいよう)」を ひら開いておきましょう。



つぎつぎ ひょうじ もじ おな もじ にゅうりょく つく  
ステージに次々と表示される文字と同じ文字を入力していくゲームを作ります。

おお もじ うちゅうせん む  
だんだんと大きくなりながら、文字が宇宙船に向かってきます。

せま もじ おな もじ にゅうりょく しょうとつ かいひ  
その迫ってくる文字と同じ文字を入力することで衝突を回避していきます。

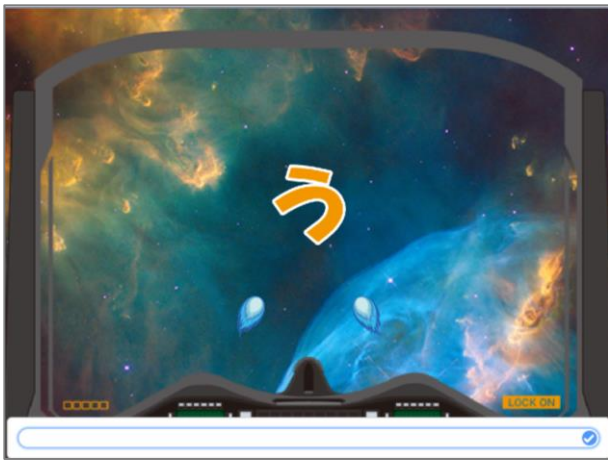
もじ もじあらわ ぜんもん ちょうせん  
文字は100文字現れます。全問クリアに挑戦しよう！

かんせいいい どうが かくにん  
パソコン・スマホ・タブレットから完成例の動画を確認  
していただけます。

URL <https://youtu.be/HZglJKOEXvw>



20-1 「迫る文字」のおもな流れ



スペースキーを押すとゲームが始まります。

日本語入力が「オン」でない場合は「オン」に切り替えます。

ゲームが始まると、文字がだんだん大きくなりながら宇宙船に向かってきます。



ステージに表示される文字と同じ文字を入力してEnterキーを2回押します。

正解すると次の文字が表示されますので、表示された文字と同じ文字を入力

してEnterキーを2回押します。

これを繰り返していきます。



100文字入力することができたらゲームクリアです。



にゅうりよく まちが びょういなし  
入 力 を間違えるか※1、6 秒 以内に

にゅうりよく  
入 力 することができなかつたらゲームオ  
ーバーです。

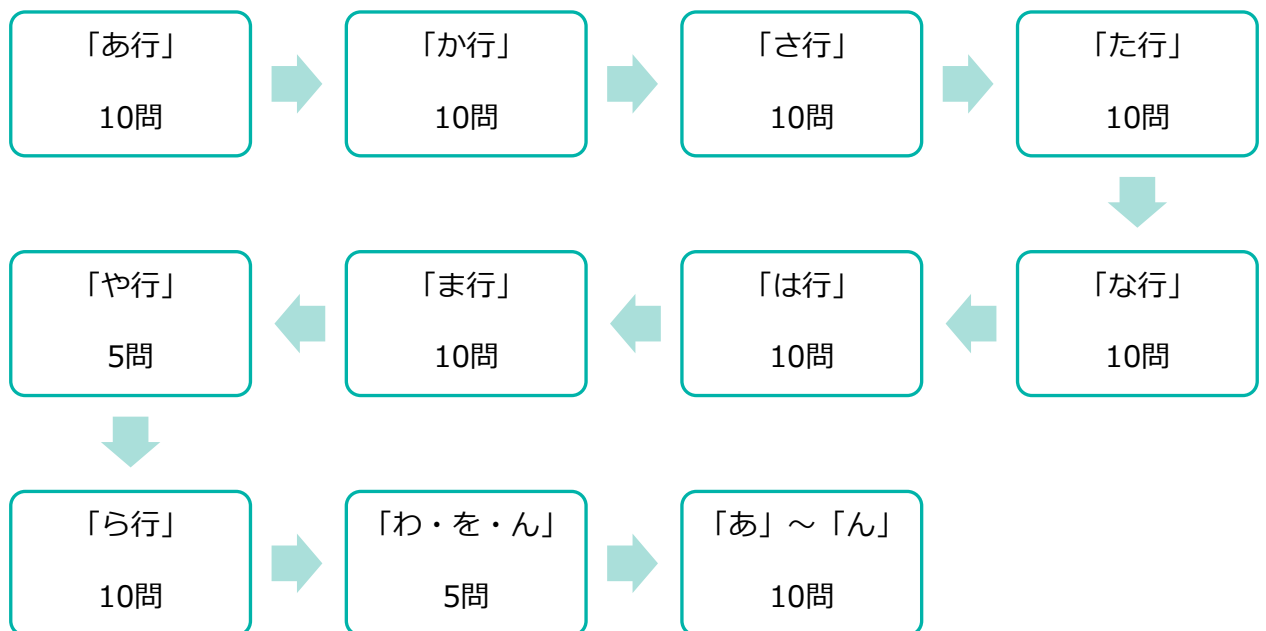
※1 かいめ えんたー お とき  
2 回目の Enter キーを押した 時 に

せいかい ふせいかい はんてい  
正 解 か不正解かを判 定 しますので、2

かいめ えんたー お まえ  
回 目の Enter キーを押す 前 であれば

にゅうりよく なお  
入 力 し直 することができます。

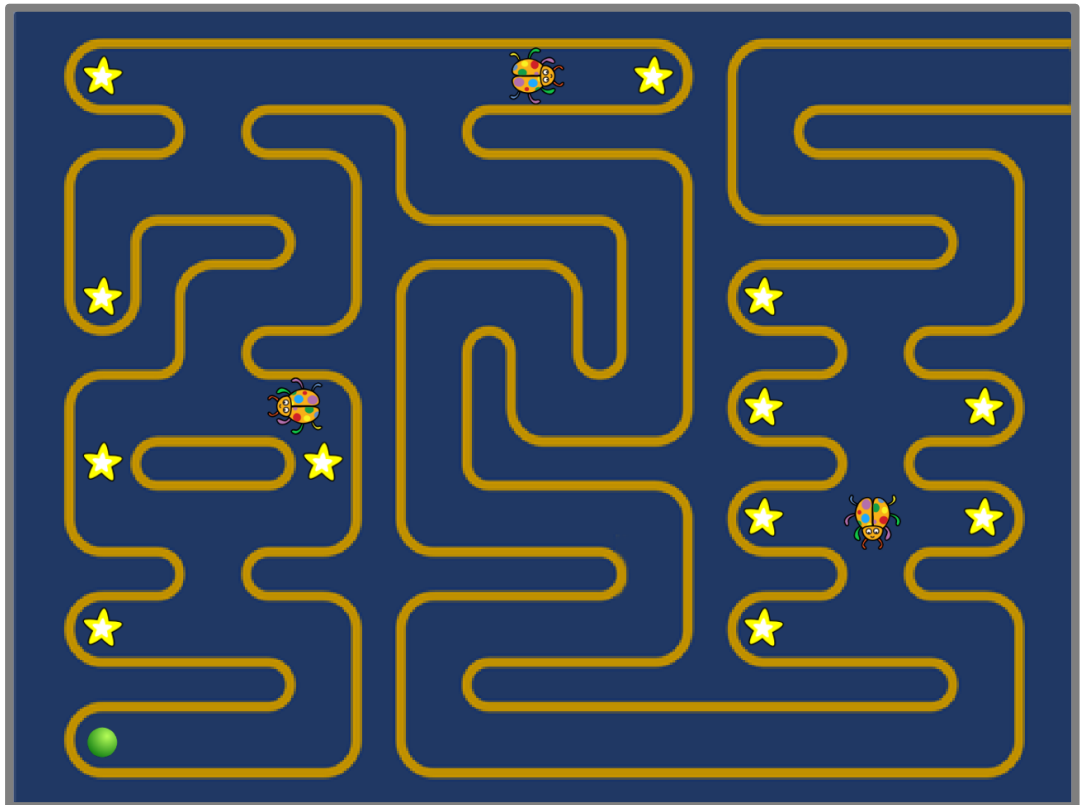
## 20-2 もんだい だ じゅんばん 問題が出される 順 番



もんだい ぎょう はじ ぎょう なか もん つぎ ぎょう  
問題は「あ 行 」から始まって、「あ 行 」の中からランダムに 10 問、次に「か 行 」  
なか もん じゅんばん しゅつだい ぎょう  
の中からランダムに 10 問という 順 番 で出 題 されていきます。「や 行 」 「わ・を・ん」  
からはそれぞれ 5 問 ランダムに出 題 されます。そして最後に「あ」～「ん」の中からラン  
ダムに 10 問 出 題 されます。

## 21 ビリビリ

ファイル「21\_ビリビリ (さくせいよう)」を ひら開いておきましょう。



みどり 緑のボールを操作して そうさスターを集めながら あつゴールへ向かいます。 む

みどり 緑のボールは やじるし矢印キーを使って操作します。 つか そうさ

やじるし 矢印キーを押すと、お押した方 ほうこう向へボールは ころ転がり つづ続けます。

かべ 壁やクモ<sup>※1</sup>に触れたら ふスタート地点に ちてん戻されて もどしまいますので、かべ壁やクモに ふ触れないように

ほうこう方 か向を変えながら すす進みます。 ぜんぶあつスターを全部 つ集めてゴールに着いたらゲームクリアです。

だんかいつくレベルは4段 つくり階作ります。

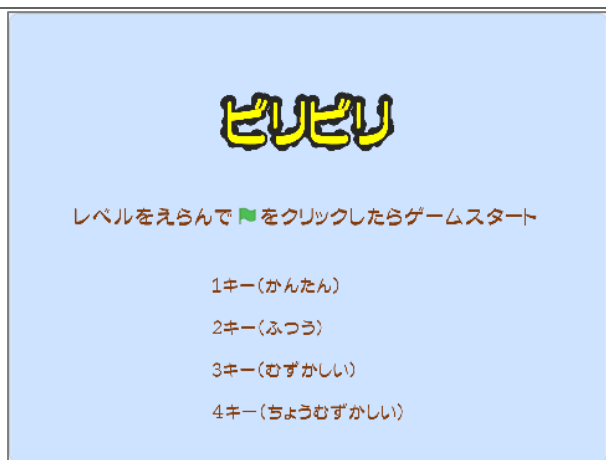
※1 クモはレベルが「ときちょうむずかしい」の時に しゅつげん出現します。

パソコン・スマホ・タブレットから かんせいれい完成例の どうが動画を かくにん確認して  
いただけます。

URL <https://youtu.be/svo1AGaAn1k>



## 21-1 「ビリビリ」のおもな流れ



スペースキーを押すとスタート画面が表示されます。

数字キーでレベルを選んで緑の旗をクリックしたらゲームスタートです。

かんたん：ボールはゆっくり進みます。

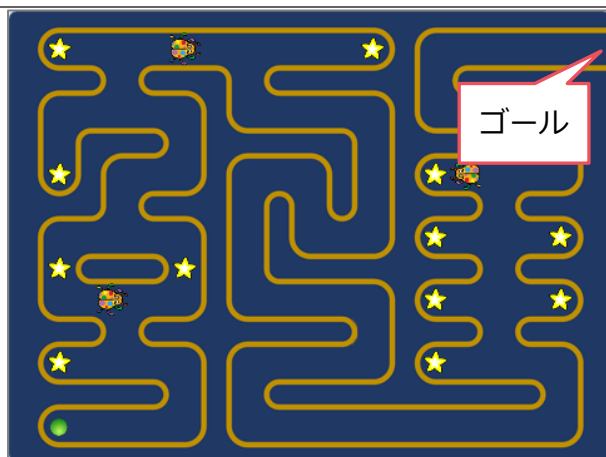
ふつう：ボールは「かんたん」の1.5倍の速

さで進みます。

むずかしい：ボールは「かんたん」の2倍の速さで進みます。

ちょうむずかしい：ボールは「かんたん」の2倍の速さで進みます。また、3匹のクモが邪魔をしてきます。

「ちょうむずかしい」を選んだときはスタート画面に大きなクモが出現します。



緑のボールを操作してスターを集めながらゴールへ向かいます。

緑のボールは矢印キーを使って操作します。矢印キーを押すと、押した方向へボールは転がり続けます。

壁やクモに触れたらスタート地点に戻さ

れてしまいますので、壁やクモに触れないように方向を変えながら進みます。

12個のスターを集めてゴールに着いたらゲームクリアです。

スターを全部集めずにゴールに着いたらスタート地点に戻されます。

## 21-2 「ビリビリ」で使うスプライト

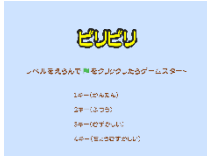
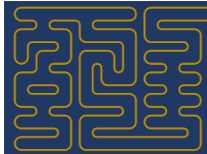
「ビリビリ」では6つのスプライトを使っています。

スプライト	スプライト名と役割
	<p>ボール</p> <p>プレイヤーが操作するボール。矢印キーで操作します。</p> <p>コスチュームは緑のボールと赤いボールの2つが用意されています。</p>
	<p>スター</p> <p>ゴールするためのカギの役割をします。</p>
	<p>クモ・クモ2</p> <p>「ちょうむずかしい」で登場します。《ボール》の進路を妨害します。</p>
	<p>クモ3</p> <p>「ちょうむずかしい」を選んだ時にスタート画面に表示されます。</p>
	<p>Good</p> <p>ゲームをクリアした時に表示されます。</p>

※ 《メッセージ》という名前のスプライトにスクリプトは作りません。

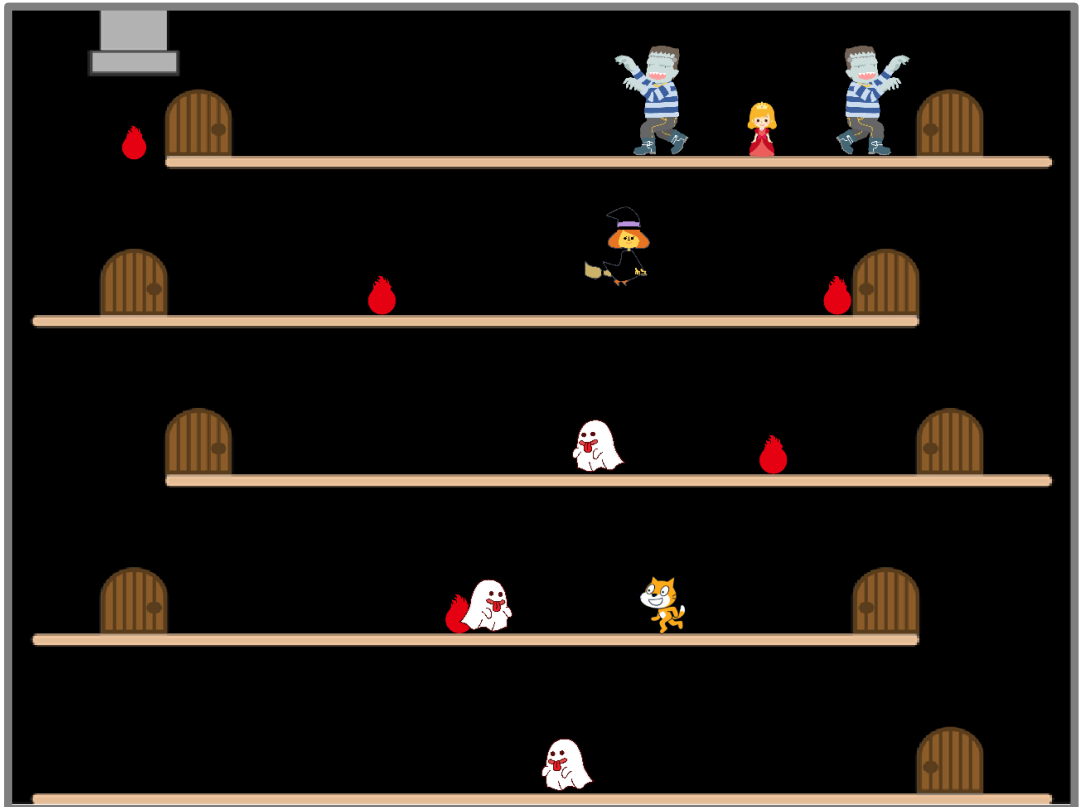
## 21-3 「ビリビリ」で使う背景

背景は2つ使います。

	<p>スタート</p> <p>スタート画面。この画面の時にレベルを選びます。</p>
	<p>フィールド</p> <p>ゲーム画面。</p>

## 22 ゆうしゃ 勇者 ネコ

ファイル「22\_ゆうしゃ ネコ (さくせいよう)」をひら開いておきましょう。



とう さいじょうかい と ひめ きゅうしゅつ こんかい  
塔の最上階に捕らわれている姫を救出することが今回のミッションです。

とちゅう たち じゃま こうげき  
途中、おばけやほのお達がネコの邪魔をしますので、攻撃したりかわしたりしながら

さいじょうかい すす ひめ きゅうしゅつ  
最上階に進み、姫を救出しよう！

パソコン・スマホ・タブレットからかんせいれい どうが かくにん完成例の動画を確認  
していただけます。

URL <https://youtu.be/BQF62tsx6d4>

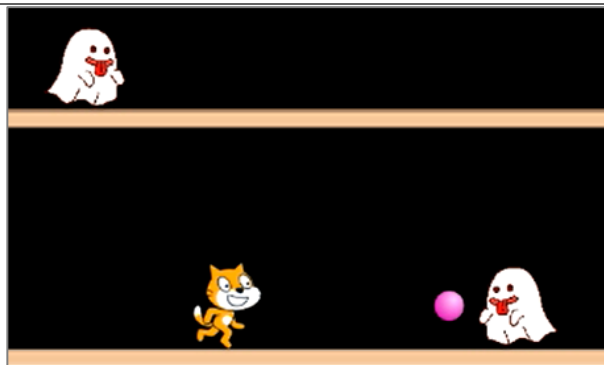


22-1 「勇者 ネコ」のおもな流れ



みどり はた はじ  
緑の旗をクリックするとゲームが始ま  
ります。

やじるし つか そうさ  
ネコは矢印キーを使って操作します。  
さゆう いどう つか  
左右の移動、ジャンプができ、zキーを使っ  
て攻撃することができます。



よ  
おばけはジャンプして避けることができま  
せんが、ボールを投げて攻撃することができ  
ます。



とびら とおぬ うえ かい した  
扉を通り抜けることで上の階と下の  
かい い き  
階を行ったり来たりすることができます。

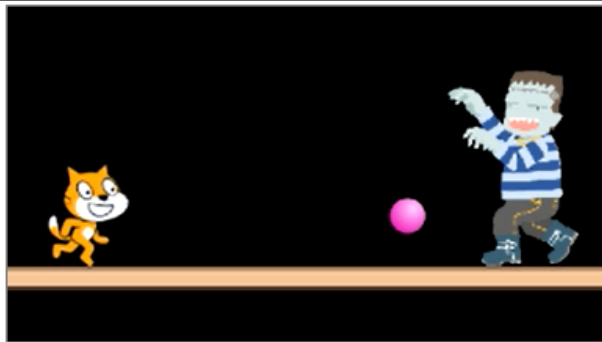


こうげき き  
ほのおには攻撃が効きませんのでジャン  
プしてかわします。





よ こうげき  
まじよを避けるはできないので、攻 撃 して  
たお  
倒 します。



さいじょうかい つ せま  
最 上 階 に着くとフランケンが迫って  
こうげき たお  
きますので、攻 撃 して倒 します。



ひめ いっしょ だっしゅつ  
姫と一緒に脱 出 できたらゲームクリ  
アです。

## 22-6 《ネコ》の<sup>つく</sup>スクリプトを作ろう

スプライト《ネコ》をクリックしておきましょう。

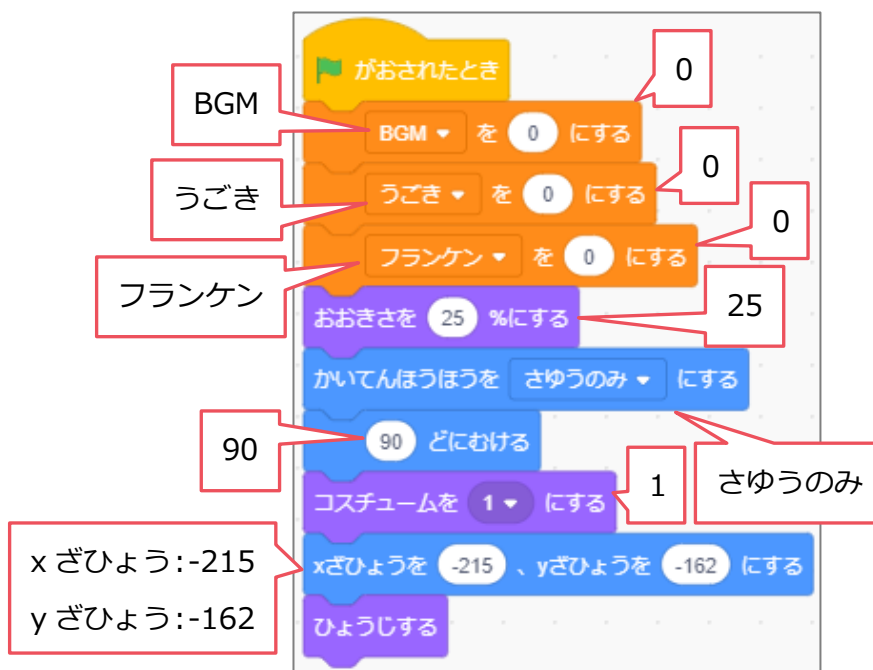
《ネコ》には<sup>こ</sup>19個の<sup>つく</sup>スクリプトを作ります。

### スクリプト 1

スクリプト 1 では<sup>いち おお</sup>スタート位置や<sup>へんすう</sup>大きさ、<sup>せってい</sup>変数の設定などをします。

<sup>みどり はた お</sup>緑の旗が押されたとき

- ① <sup>へんすう</sup>変数「BGM」「うごき」「フランケン」をそれぞれ 0 にします。
- ② <sup>おお</sup>大きさを 25%、<sup>かいてんほうほう</sup>回転方法を<sup>さゆう</sup>左右のみにして<sup>ど む</sup>90度に向け、<sup>ど む</sup>コスチュームを 1 にします。
- ③ <sup>ざひょう</sup>x座標を-215、<sup>ざひょう</sup>y座標を-162にして<sup>ひょうじ</sup>表示します。



### スクリプト 1

《ネコ》はステージのひだりした左下からスタートします。

<sup>へんすう</sup>変数「BGM」「うごき」「フランケン」では、0 と <sup>つか うごき</sup>1 を使って動きを切りか替えていきます。

<sup>へんすうめい</sup> 変数名	0	1
BGM	<sup>おと な</sup> 「Video Game 2」の音を鳴らす。	<sup>おと と</sup> 「Video Game 2」の音を止める。
うごき	<sup>そうさ</sup> 《ネコ》を操作することができる。	<sup>そうさ</sup> 《ネコ》を操作することができない。
フランケン	《フランケン 1》《フランケン 2》が《ひめ》の <sup>りょう</sup> 両 <sup>うご</sup> サイドで動いている。	《フランケン 1》《フランケン 2》を《ネコ》に向かってくる <sup>む</sup> 動きにする。